



**NILAI MORAL DALAM VIDEO GAME *DORAEMON:*
NOBITA NO BOKUJOU MONOGATARI
KAJIAN SOSIOLOGI SASTRA**

『ドラえもん：のび太の牧場物語』というビデオゲームの道徳的価値

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Ilmu Humaniora
Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Oleh:
Naufalqilla Rizkia Wijaya
NIM 13050116140026

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2020**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenar-benarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil hasil penelitian, baik untuk memperoleh suatu gelar diploma, sarjana, maupun magister yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan. Penulis bersedia menerima sanksi dari pihak yang mempunyai hak jika terbukti melakukan plagiasi.

Semarang, Desember 2020

Penulis,



Naufalqilla Rizkia Wijaya

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Nilai Moral dalam Video Game Doraemon: Nobita no Bokujou Monogatari; Kajian Sosiologi Sastra* ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji skripsi pada Desember 2020.

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing



Fajria Noviana, S.S, M.Hum
NIP.197301072014092001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Nilai Moral dalam Video Game Doraemon: Nobita no Bokujou Monogatari; Kajian Sosiologi Sastra* ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-I Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Pada tanggal:

Tim Penguji Skripsi

Ketua

Fajria Noviana, S.S., M.Hum
NIP. 197301072014092001




Anggota I

Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum
NPPU H.7.197806162018071001

Anggota II

Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum
NIP.197307152014091003



Dekan Fakultas Ilmu Budaya




Dr. Nurhayati, M.Hum
NIP. 19660041990012001

MOTTO

Everybody is a genius. But if you judge a fish by its ability to climb a tree, it will live its whole life believing that it is stupid -Albert Einstein

Make your passion your profession, and work will become a game.
-Rancho, 3 Idiots

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Bapak, Ibu, Paman, Kakak, Sensei dan Mentor tercinta

Terima kasih telah senantiasa memberikan waktu, tenaga, dukungan, motivasi, dan doa yang tak pernah putus dalam hari-hari penulis menyelesaikan skripsi ini.

Perjuangan dan pengorbanan yang selama ini penulis terima mampu menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi dengan baik, sehingga dapat menjadi batu loncatan penulis dalam menemukan *ikigai* di proses kehidupan penulis setelah belajar di bangku perkuliahan.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang terkasih, tercinta, dan luar biasa dalam mendukung penulis ketika suka maupun duka, yaitu kepada:

1. Untuk penulis sendiri yang telah berjuang dan berusaha dalam menyelesaikan skripsi ini. Memang bukan hal yang mudah, namun tantangan sesungguhnya adalah ketika telah menyelesaikan kewajiban belajar nanti.
2. Bapak, ibu dan paman Agus tercinta yang telah memberikan kasih sayang dan perhatian, serta berkorban dalam banyak hal, baik dalam bentuk materiil, maupun non-materiil, sehingga penulis dapat menyelesaikan masa studi. Terima kasih untuk bapak dan ibu yang telah menjadi orang tua yang selalu hadir mendampingi penulis. Serta kakak penulis Faiqul yang selalu menyemangati, mendukung, dan mengingatkan penulis. Terima kasih telah mewarnai hidup penulis.
3. Novi Sensei selaku dosen pembimbing, terima kasih atas waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran yang diberikan untuk penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Tanpa bimbingan dan arahan beliau, skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik.
4. Mentor penulis yakni Deswandito Dwi Saptanto, yang telah memberikan arahan dalam saran menyelesaikan tema penelitian skripsi.
5. Sahabat dan teman penulis yang selalu memotivasi secara tersirat dan tersurat dari jauh untuk mengingatkan penulis sehingga menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini. Syukur Alhamdulillah, karena hanya dengan keridho'an-Nya skripsi yang berjudul *Nilai Moral dalam Video Game Doraemon: Nobita no Bokujou Monogatari; Kajian Sosiologi Sastra* ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari peran dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Nurhayati, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
2. Bapak Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum selaku Ketua Program Studi Strata-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro.
3. Fajria Noviana, S.S., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing penulisan skripsi. Terima kasih atas kebaikan, arahan, bimbingan, bantuan, kesabaran, saran, dan semangat yang telah diberikan *Sensei*.
4. Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum. selaku dosen wali. Terima kasih atas arahan, bantuan, dan kebaikannya.
5. Seluruh dosen Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, terima kasih atas ilmu, kebaikan, dan motivasi yang telah diberikan selama ini.
6. Kedua orang tuaku tercinta, terima kasih atas doa, kasih sayang, materi, dan motivasi untuk kesuksesan putramu ini.

7. Faiqul Ramadhani Baskoroadi, kakak satu-satunya yang memotivasi dan berulang-ulang mengingatkan penulis untuk menyelesaikan studi.
8. Mas Deswandito Dwi Saptanto, mentor penulis dalam menyusun skripsi.
9. Muhammad Hilal Huda Fadhillah yang selalu membantu dan menyemangati penulis dalam menyelesaikan skripsi, berbagi kebahagiaan dan canda tawa, serta sabar mendengarkan keluh-kesah penulis.
10. Kevin Ihza Mahendra, Muhammad Syahrizal Ardiansyah, Evan Yosiano, dan Marcellino Howard Ricardo Iskandar selaku sahabat penulis yang selalu membantu dan menyemangati penulis dalam menyelesaikan skripsi. Terima kasih karena selalu ada dan membantu penulis.
11. Maya Amalia, Mozaes Gempur A., dan Misnawati, teman seperjuangan bimbingan. Terima kasih atas pengertiannya dalam berbagai senang dan susah ketika sama-sama mengerjakan.
12. Teman-teman S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2016 yang berjuang bersama-sama dan saling menyemangati.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik dari semua pembaca demi perbaikan pada waktu yang akan datang.

Semarang, Desember 2020

Penulis,



Naufalqilla Rizkia Wijaya

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Kerangka Teori	10
2.2.1 Sosiologi Sastra	10
2.2.2 Elemen Dasar <i>Video Game</i> Bergenre RPG.....	11
2.2.2.1 Cerita	11
2.2.2.2 Karakter Dan Perkembangannya	12
2.2.2.3 Arena Permainan Atau <i>Map</i>	12
2.2.2.4 Karakter Pendukung atau <i>Non Playable Character (NPC)</i>	13
2.2.2.5 Misi Atau <i>Quest</i>	14
2.2.2.6 Mode Pertempuran	14

2.2.3 Nilai Moral	15
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Jenis Penelitian.....	18
3.2 Sumber Data.....	18
3.3 Langkah-Langkah Penelitian	19
3.3.1 Pengumpulan Data.....	19
3.3.2 Analisis Data.....	20
3.3.3 Penyajian Data	20
BAB 4 ANALISIS NILAI MORAL DALAM VIDEO GAME DORAEMON: NOBITA NO BOKUJOU MONOGATARI.....	21
4.1 Analisis Elemen Dasar <i>Video Game</i> DNBM	21
4.1.1 Cerita DNBM.....	21
4.1.2 Karakter Dalam <i>Game</i> DNBM	31
4.1.2.1 Nobi Nobita	32
4.1.2.2 Doraemon	32
4.1.2.3 Minamoto Shizuka.....	33
4.1.2.4 Giant	33
4.1.2.5 Honekawa Suneo	34
4.1.2.6 Harmon.....	34
4.1.2.7 Ravi.....	35
4.1.2.8 Vera	35
4.1.3 Arena Permainan atau <i>Map</i> DNBM.....	36
4.1.4 Karakter Pendukung DNBM	40
4.1.4.1 <i>Services</i> NPC	40
4.1.4.2 <i>Story</i> atau <i>Quest</i> NPC	41
4.1.4.3 <i>Ordinary</i> NPC	41
4.1.5 Misi atau <i>Quest</i> DNBM	42
4.1.6 Mode Pertempuran DNBM.....	43
4.2 Analisis Nilai Moral dalam <i>Video Game</i> DNBM	44
4.2.1 Hubungan dengan Diri Sendiri	44
4.2.2 Hubungan dengan Orang Lain.....	47
4.2.3 Hubungan dengan Alam dan Nilai Luhur.....	51
4.2.4 Hubungan dengan Masyarakat.....	53

BAB 5 PENUTUP.....	57
5.1 Simpulan	57
5.2 Saran	60
REFERENSI.....	61
要旨.....	63
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tangkapan layar sinopsis DNBK yang dirilis oleh Bandai Namco Entertainment, Inc.	23
Gambar 2. Dua pilihan percakapan interaksi cerita oleh pemain.....	31
Gambar 3. Nobi Nobita	32
Gambar 4. Doraemon	33
Gambar 5. Minamoto Shizuka	33
Gambar 6. Giant	34
Gambar 7. Honekawa Suneo.....	34
Gambar 8. Harmon.....	35
Gambar 9. Ravi	35
Gambar 10. Vera	36
Gambar 11. Arena permainan	36
Gambar 12. Akar pohon besar	38
Gambar 13. Kota Shizen Barat	38
Gambar 14. Rumah Ravi dan Harmon.....	39
Gambar 15. Lahan pertanian terlantar milik Ravi dan Harmon.....	39
Gambar 16. Nobita sedang bertani.....	43
Gambar 17. Senjata petani berupa peralatan pertanian.....	44
Gambar 18. Harmon bertanya tentang sosok ibu kepada Nobita.....	45
Gambar 19. Nobita memberikan lobak hasil panennya kepada ibunya	47
Gambar 20. Nobita ikut merasa terharu melihat Walikota Ryam.....	49
Gambar 21. Nobita menyapa Walikota Ryam	49
Gambar 22. Nobita memberi hadiah lobak hasil panennya kepada Walikota Ryam	50
Gambar 23. Nobita meminta izin kepada Walikota Ryam untuk melihat rekaman catatan kota Shizen.....	50
Gambar 24. Shizuka bersama teman-teman laki-lakinya pergi ke pohon besar yang disebut <i>The Elder Tree</i>	51
Gambar 25. Nobita mencangkul tanah lalu menaburkan benih tanaman di lahan terlantar milik Ravi dan Harmon	52
Gambar 26. Nobita bekerja sama dengan teman-temannya untuk memetik daun emas.....	54
Gambar 27. Acara <i>Kid's Day</i>	55
Gambar 28. Rasa kebersamaan dan kekeluargaan di festival panen musim gugur	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kemasan *video game* DNBK dalam *platform* Nintendo Switch

Lampiran 2. Kemasan *video game* DNBK dalam *platform* Playstation 4

Lampiran 3. Tampilan *video game* DNBK versi bahasa Inggris yang dipasarkan
di *marketplace* Steam

INTISARI

Wijaya, Naufalqilla Rizkia 2020. “Nilai Moral dalam Video Game *Doraemon: Nobita no Bokujou Monogatari*; Kajian Sosiologi Sastra”. Skripsi, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Dosen Pembimbing Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

Penelitian ini mengkaji nilai moral yang terkandung di dalam video game *Doraemon: Nobita no Bokujou Monogatari*. Tujuan penelitian ini ada dua, yaitu untuk mendeskripsikan struktur video game DNBK yang bergenre *Role-Playing Game* dan mendeskripsikan nilai moral yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan dengan metode sosiologi sastra. Data disajikan secara deskriptif kualitatif. Analisis struktur didasarkan pada elemen-elemen dasar penyusun game tulisan Wibawanto. Analisis nilai-nilai moral didasarkan pada tulisan Luhmer tentang pendidikan moral Jepang untuk tingkat sekolah dasar, yang terbagi ke dalam empat hubungan yang harus dipenuhi. Hasilnya, diketahui bahwa keempat hubungan dalam pendidikan moral sebagai standar nilai moral Jepang telah terpenuhi. Keempat hubungan tersebut adalah 1) hubungan dengan diri sendiri; 2) hubungan dengan orang lain; 3) hubungan dengan alam dan nilai luhur; dan 4) hubungan dengan masyarakat. Dapat disimpulkan bahwa video game DNBK sangat tepat untuk memberikan pengajaran tentang nilai moral, terutama kepada anak-anak. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi penyeimbang dari banyaknya anggapan negatif tentang video game dalam masyarakat.

Kata Kunci: *Video Game*; Karya Sastra; Nilai Moral

ABSTRACT

Wijaya, Naufalqilla Rizkia. 2020. "*Moral Value in Video Game Doraemon: Nobita no Bokujou Monogatari; Sociology and Literature Studies*". Undergraduate Thesis, Japanese Language and Culture Study Program, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Semarang. Advisor Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

This undergraduate thesis examines the moral values contained in the video game Doraemon: Nobita no Bokujou Monogatari. There are two purpose of this research, first is to describe the structure of the DNBK video game genre Role-Playing Game and second is to describe the moral values contained therein. This research is a library research with the sociology of literature method. Data presented in a descriptive qualitative manner. The structural analysis is based on the basic elements that make up Wibawanto's writings game. The analysis of moral values is based on Luhmer's writings on Japanese moral education for the elementary school level, which is divided into four relationships that must be met. As a result, it is known that the four relationships in moral education as the standard of Japanese moral values have been fulfilled. The four relationships are which divided into four groups of desirable habits. The four relationships are 1) matters belonging to oneself; 2) relationship of self to other persons; 3) matters related chiefly to nature and sublime things; 4) matters concerning the group and society. It can be concluded that the DNBK video game is very appropriate to provide teaching about moral values, especially to children. In addition, the results of this study are expected to balance the many negative perceptions about video games in society.

Keywords: *Video Game; Literature Work; Moral Value*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak kanak-kanak, orang umumnya dikenalkan dengan karya sastra berwujud tulisan. Jika terdapat gambar pun, umumnya hanya berupa sedikit ilustrasi. Namun, seiring dengan berkembangnya zaman, karya sastra yang berwujud tulisan dan lisan pun mengalami perkembangan. Jika pada awalnya sebagian karya sastra tulis mendapat tambahan sedikit ilustrasi gambar, lambat laun tambahan ilustrasi tersebut justru mendominasi dan berkembang menjadi jenis karya sastra baru. Contohnya adalah *manga*, *anime*, dan film. Meskipun wujud *manga*, *anime*, dan film berbeda jauh dari wujud karya sastra tulis konvensional, namun ketiga karya ini tetap dapat digolongkan sebagai karya sastra. Hal ini didasarkan pada pendapat Damono mengenai apa yang sebenarnya dimaksud dengan karya sastra, seperti kutipan di bawah ini.

“Namun, bukankah yang kita sebut sebagai sastra sebenarnya bukan dongengnya tetapi cara menyampaikannya? ... Kalau yang kita maksudkan sebagai sastra adalah deretan aksara yang disusun sedemikian rupa sehingga mampu menampung dongeng, maka kita berbicara tentang sastra sebagai gambar.” (Damono, 2018: 188)

Damono menganggap bahwa jika sastra dibicarakan dalam konteks deretan aksara, dimana aksara sebenarnya merupakan simbol atau gambar yang mewakili bunyi dari suatu kata, maka gambar bernarasi dapat dianggap sebagai karya sastra. Damono pun menekankan bahwa sastra sebenarnya bukan dongengnya atau isi ceritanya, tetapi cara menyampaikannya. Dengan demikian, berdasarkan pada

pernyataan ini, maka jelaslah bahwa *manga*, *anime*, dan film dapat digolongkan sebagai karya sastra.

Selain *manga*, *anime*, dan film, beberapa waktu belakangan ini muncul *video game* yang mengombinasikan unsur permainan dengan unsur narasi. Unsur narasi ini banyak ditemui dalam *video game* bertema petualangan. Dalam tesisnya, Saptanto membahas alih wahana dari sebuah *video game* berjudul *Assassin's Creed: Brotherhood* ke dalam bentuk novel dengan judul yang sama karya Oliver Bowden. Berdasarkan hasil analisisnya, Saptanto menyimpulkan bahwa sebuah *video game* yang mempunyai struktur yang kuat dan aturan terpola merupakan sebuah karya sastra dalam format yang baru (Saptanto, 2013).

Seperti halnya karya sastra, *video game* pun memiliki genrenya sendiri. Contohnya adalah *First Person Shooter* (FPS), *Strategy*, *Simulation*, *Role Playing Games* (RPG), dan masih banyak lagi. Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan pada *video game* bergenre RPG. RPG adalah permainan di mana pemain menjalankan peran karakter dalam sebuah cerita fiksi. Pemain bertugas untuk memerankan peran-peran yang ditentukan oleh narasi permainan, serta dituntut untuk melalui proses pengambilan keputusan terstruktur terkait pengembangan karakter (Wibawanto, 2020: 7).

Video game dengan genre RPG yang dibahas dalam penelitian ini berjudul *Doraemon: Nobita no Bokujou Monogatari*, yang selanjutnya penulis sebut dengan DNBM. Inti cerita dalam *video game* ini adalah seputar usaha Doraemon, Nobita, Shizuka, Giant, dan Suneo untuk kembali ke dunia mereka setelah terlempar ke suatu daerah asing yang berbeda garis waktu dengan dunia asal mereka. Saat

mereka terlempar, alat-alat milik Doraemon yang berada dalam kantong ajaib pun ikut terlempar dan hilang. Akibatnya, mereka semua harus menjalani kehidupan sebagai petani dan peternak di daerah asing tersebut agar dapat bertahan hidup, sembari mencari cara untuk kembali ke daerah asal mereka.

Video game ini merupakan hasil adaptasi dari *manga* populer berjudul *Doraemon* karya Fujiko F. Fujio. Berdasarkan sebuah artikel jurnal mengenai adaptasi karya sastra yang ditulis oleh Noviana, *video game* DNBM dapat dikelompokkan sebagai adaptasi karya sastra kontemporer (Noviana, 2018: 4), karena berasal dari karya sastra populer berupa *manga* dan diadaptasi menjadi karya populer juga berupa *video game* dengan unsur narasi.

Manga Doraemon termasuk ke dalam kelompok sastra anak. Sebagaimana lazimnya sastra anak, di dalamnya pasti mengandung pengajaran, moral, dan pemahaman akan identitas sebagai suatu pengalaman pedagogis untuk meningkatkan kualitas hidup (Noviana, 2018: 7). Demikian juga halnya dengan *video game* DNBM. Sebagai sebuah hasil adaptasi karya sastra kontemporer yang ditujukan khususnya bagi anak-anak, *video game* DNBM pun pastilah mengandung nilai moral.

Video game DNBM dipilih untuk dijadikan korpus penelitian mengenai nilai moral, mengingat karya sastra kontemporer dalam wujud digital umumnya lebih mudah diterima di berbagai tingkatan usia. Hal ini didasarkan pada pernyataan “...popular literary work is generally more acceptable at various age levels of audience than classical literary works.” (Noviana, 2020b).

Selain itu, karya sastra kontemporer dalam wujud digital pun relatif lebih mudah menyebar luas jika dibandingkan dengan karya sastra klasik. Dengan demikian, penulis menganggap perlu untuk mengkaji muatan nilai moral dalam *video game* DNBM, agar dapat menjadi penyeimbang dari anggapan-anggapan mengenai efek negatif *video game* pada anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Seperti apakah struktur *video game* DNBM?
2. Nilai moral apa saja yang terkandung dalam *video game* DNBM?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan struktur *video game* DNBM.
2. Mendeskripsikan nilai moral yang terkandung dalam *video game* DNBM.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan karena semua data dan referensi diperoleh dari sumber tertulis berupa narasi dalam *video game* DNBM, buku cetak, *e-book*, artikel ilmiah, dan lain-lain. Objek material penelitian ini adalah *video game* DNBM yang dirilis pada tahun 2019. Sementara, objek formalnya adalah nilai-nilai moral yang terkandung dalam *video game* DNBM.

Dalam analisis struktur, penulis menggunakan teori elemen-elemen dasar penyusun *video game* seperti yang dikemukakan oleh Wibawanto dalam bukunya yang berjudul *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Kemudian, dalam analisis nilai moral, penulis mendasarkan pada pendidikan moral Jepang untuk tingkat sekolah dasar karena tokoh utama yang diteliti lakukan dan cakupannya masih duduk di bangku sekolah dasar. Pendidikan moral tersebut didasarkan pada apa yang disampaikan oleh Klaus Luhmer mengenai pendidikan moral di sekolah dasar di Jepang, yang membaginya ke dalam empat kelompok hubungan (Noviana, 2020a: 23-24).

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah memberikan tambahan pengetahuan dalam bidang kesusasteraan, khususnya yang berhubungan dengan nilai moral dalam karya sastra populer, yang dikaji dengan pendekatan sosiologi sastra.

Sementara, manfaat praktis penelitian ini ada dua. Pertama, menjadi tambahan referensi mengenai penelitian sejenis, terutama yang berfokus pada wujud karya sastra dalam sebuah *video game*. Kedua, penelitian ini dapat membantu pembaca untuk mengetahui dan menumbuhkan minat untuk memainkan *video game* yang memiliki sebuah alur cerita secara lebih selektif.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis dalam lima bab sesuai dengan ketentuan Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Adapun sistematikanya adalah sebagai berikut.

Bab 1 adalah bab pendahuluan. Bab ini memberikan gambaran secara umum penelitian yang terdiri dari enam subbab, yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 merupakan bab tinjauan pustaka yang berisi penelitian terdahulu sebagai pembanding penelitian ini dan kerangka teori yang digunakan dalam analisis.

Bab 3 berisi metode penelitian yang menjelaskan jenis penelitian, sumber data, dan langkah-langkah penelitian yang dilakukan.

Bab 4 adalah bab pembahasan. Dalam bab ini penulis membahas elemen-elemen dasar *video game* DNBM dan nilai-nilai moral yang terkandung dalam *video game* DNBM, dengan didasarkan pada poin-poin mengenai pendidikan moral di sekolah dasar di Jepang.

Bab 5 merupakan bab yang berisi simpulan dari hasil analisis elemen-elemen dasar dan nilai moral yang ada dalam *video game* DNBM.

Bagian akhir dari skripsi ini berisi daftar pustaka, youshi, dan lampiran-lampiran.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terdiri atas dua subbab, yaitu subbab penelitian terdahulu dan kerangka teori. Dalam subbab Penelitian Terdahulu, penulis menjelaskan isi beberapa penelitian secara garis besar yang berhubungan dengan tema penelitian skripsi ini. Pada subbab Kerangka Teori, dipaparkan penjelasan komprehensif mengenai teori dan konsep yang relevan digunakan dalam penelitian ini, yang meliputi teori elemen dasar *video game* dan konsep pendidikan moral untuk tingkat sekolah dasar di Jepang.

2.1 Penelitian Terdahulu

Hingga saat skripsi ini disusun, penulis tidak menemukan penelitian akademis terhadap *video game* DNBK. Oleh karena itu, dalam subbab ini berisi paparan mengenai beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dari segi genre objek material dan objek formal dengan penelitian ini.

Penelitian pertama adalah tesis tahun 2013 milik Deswandito Dwi Saptanto yang berjudul *Assassin's Creed Brotherhood: Sebuah Perbandingan Game dan Novel* dari Magister Susastra Universitas Diponegoro. Dalam tesisnya, Saptanto membahas alih wahana dari sebuah *video game* berjudul *Assassin's Creed Brotherhood* ke dalam novel. Hasilnya, ditemukan perbedaan dalam penyajian cerita dari *video game Assassin's Creed Brotherhood* dengan versi novelnya,

sehingga dapat dikatakan bahwa *game* adalah bentuk karya sastra dalam format baru (Saptanto, 2013).

Persamaan tesis Saptanto dengan penelitian ini terletak pada jenis objek material yang dikaji, yaitu *video game*. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek formal penelitian, karena yang penulis bahas adalah nilai moral.

Penelitian kedua berupa artikel jurnal tahun 2014 milik Arief Ruslan berjudul *Struktur Narasi Media Game Warcraft 3: Reign of Chaos; Studi pada Media Seni Kontemporer*. Sesuai dengan judulnya, yang dikaji adalah struktur narasi dalam *video game*. Namun, Ruslan mengombinasikan antara teori-teori sastra dengan ilmu komunikasi dalam analisisnya. Hasilnya, dalam *Warcraft 3: Reign of Chaos* ditemukan bahwa kejahatan tidak datang begitu saja, tetapi mempunyai hubungan sebab akibat yang dijalankan oleh setiap tokohnya yang mempunyai peran sebagai penentu cerita. Tokoh yang dimaksud di sini identik dengan pemain *game* (Ruslan, 2014).

Persamaan tulisan Ruslan dengan penelitian ini adalah pada kesamaan genre RPG pada objek materialnya, serta kesamaan dalam objek formalnya yang sama-sama diawali dengan analisis struktur *video game*. Sementara, perbedaannya terletak pada judul objek material yang digunakan dan teori yang digunakan dalam analisis utama.

Penelitian ketiga adalah skripsi tahun 2008 milik Noneng Fatonah yang berjudul *Nilai-nilai Moral Yang Tercermin dalam Manga Doraemon* dari Program Studi Jepang Universitas Indonesia. Fatonah menggunakan konsep *amae*, *giri*, *ninjou*, dan sebagian dari nilai-nilai *bushidou* untuk menganalisis nilai moral dalam

manga Doraemon. Hasilnya, ditemukan nilai-nilai moral berupa *amae*, *giri*, *ninjou*, kesetiaan, dan kejujuran yang tercermin dari tingkah laku tokoh-tokohnya (Fatonah, 2008).

Persamaan skripsi milik Fatonah dengan penelitian ini terletak pada objek material yang digunakan, yaitu cerita *Doraemon*, meskipun dalam wujud yang berbeda. Persamaan lain terletak pada objek formalnya, yaitu nilai moral, meskipun menggunakan konsep nilai moral yang berbeda dengan yang penulis gunakan.

Penelitian terakhir yang digunakan sebagai pembandingan adalah artikel jurnal tahun 2019 milik Fajria Noviana yang berjudul *Moral Values in Hayao Miyazaki's Spirited Away: A Sociology of Literature Approach*. Noviana menggunakan konsep pendidikan moral untuk siswa sekolah dasar di Jepang untuk mencari nilai-nilai moral yang tercermin dari lakuan dan cakapan tokoh utama *anime* yang berjudul *Spirited Away*. Hasilnya, diketahui bahwa seorang siswi sekolah dasar yang menjadi tokoh utama telah memenuhi keempat hubungan yang ada dalam nilai moral; termasuk seluruh poin-poinnya, yang diajarkan di bangku sekolah dasar (Noviana, 2020a: 30).

Persamaan penelitian Noviana dengan penelitian ini terletak pada konsep nilai moral yang digunakan sebagai dasar analisis. Sementara, perbedaannya terletak pada objek material yang digunakan.

2.2 Kerangka Teori

Dalam subbab ini dipaparkan tentang sosiologi sastra secara umum, lalu disusul dengan teori yang digunakan dalam analisis elemen dasar *video game* dan nilai moral.

2.2.1 Sosiologi Sastra

Menurut Swingewood, kajian sosiologi sastra menghubungkan faktor-faktor yang ada dalam lingkungan sosial masyarakat di luar karya sastra dengan yang ada pada karya sastra (Laurenson dan Swingewood, 1972). Sosiologi sastra sendiri merupakan bagian dari ilmu untuk memahami karya sastra yang menggunakan ilmu sosiologi sebagai ilmu bantu, sehingga ilmu sosiologi sastra merupakan ilmu yang bersifat interdisipliner (Noviana, 2020a: 25).

Dengan pertimbangan bahwa sosiologi sastra adalah analisis karya sastra dalam hubungannya dengan masyarakat, maka Ratna membagi model analisis sosiologi sastra ke dalam tiga jenis berikut ini (Ratna, 2008: 339-340):

- a. Menganalisis masalah-masalah sosial yang terkandung dalam karya sastra dan menghubungkannya dengan realitas; disebut juga aspek ekstrinsik karya sastra.
- b. Menganalisis masalah-masalah sosial yang terkandung dalam karya sastra dengan menemukan hubungan antarstrukturnya; bersifat dialektika.
- c. Menganalisis karya sastra untuk memperoleh informasi tertentu.

Dari pernyataan-pernyataan di atas, maka pengkajian nilai-nilai moral dalam sebuah karya sastra yang berada dalam lingkup kajian sosiologi sastra termasuk ke dalam model analisis kedua dan ketiga.

2.2.2 Elemen Dasar *Video Game* Bergenre RPG

Sebuah *game* RPG pastilah memiliki elemen atau unsur dasar penyusun *game*, seperti halnya pada karya sastra konvensional. Menurut Wibawanto, elemen-elemen dasar tersebut terdiri dari cerita, karakter dan perkembangannya, arena permainan atau *map*, misi atau *quest*, *Non Playable Character* (NPC), dan mode pertempuran atau *battle system* (Wibawanto, 2020: 7). Keseluruhan penjelasan dari elemen-elemen tersebut berikut ini diambil dari buku berjudul *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)* yang ditulis oleh Wibawanto.

2.2.2.1 Cerita

Dalam permainan peran, seorang pemain harus tahu sedang memerankan apa dalam cerita apa. Oleh karena itu, cerita merupakan elemen pertama yang melatarbelakangi seluruh kejadian yang ada di dalam permainan. Struktur cerita akan membawa pemain untuk mengembangkan karakter, menemukan masalah, dan menyelesaikan masalah atau memenangkan permainan.

Cerita dalam RPG dibagi dua, yaitu cerita linear dan cerita bercabang. Dalam cerita linear, peraturan *game* akan mengarahkan karakter untuk menjalani tahapan demi tahapan cerita. Sedangkan dalam cerita bercabang, pemain mendapatkan kebebasan atau opsi dalam menentukan jalannya cerita. Dalam RPG dengan kategori cerita bercabang, tindakan pemain selama permainan; seperti interaksi ke

NPC, menjalankan sebuah *quest*, sampai dengan dialog-dialog kunci; dapat memberikan konsekuensi pada kelanjutan cerita.

2.2.2.2 Karakter Dan Perkembangannya

Ini merupakan karakter pemain utama yang dimainkan oleh pemain *video game*. Terdapat dua jenis karakter, yaitu karakter tunggal dan multi karakter. Sesuai namanya, karakter tunggal berarti seorang pemain hanya menjalankan satu karakter dari awal sampai akhir. Sedangkan dalam multi karakter, seorang pemain dapat mengendalikan satu karakter utama dan beberapa karakter tambahan.

Karakter dalam RPG memiliki beberapa atribut khusus yang dapat berkembang seiring dengan berjalannya permainan. Atribut-atribut tersebut antara lain energi pemain atau *Health Point* (HP), level pemain, pengalaman pemain atau *Experience* (EXP), kemampuan atau *Abilities*, dan lain-lain. Meskipun masih terdapat atribut-atribut lain, namun dapat dikatakan bahwa keempat atribut inilah yang utama.

Desain karakter pemain juga meliputi tampilan visual karakter, wajah karakter (*avatar*), dan properti yang melekat pada pemain seperti pakaian dan aksesoris. Seringkali karakter sebuah *game* RPG menjadi ikon yang selalu diingat karena tampilan visualnya.

2.2.2.3 Arena Permainan Atau Map

Game RPG identik dengan eksplorasi arena permainan atau seringkali disebut dengan *map*. Arena permainan didesain sedemikian rupa mengikuti tema cerita dan perkembangan karakter. Di dalam arena permainan biasanya terdapat pintu rahasia,

ruang rahasia, atau benda-benda tertentu, baik yang diletakkan secara jelas maupun tersembunyi.

Desain arena permainan memiliki tiga fungsi, yaitu sebagai ilustrasi utama permainan, sebagai bantuan strategis bagi pemain, dan sebagai pengatur jalannya cerita.

2.2.2.4 Karakter Pendukung atau *Non Playable Character* (NPC)

Istilah *Non Playable Character* (NPC) menggambarkan semua karakter *game* yang tidak bisa dikendalikan oleh pemain *game*, dalam artian dikendalikan sepenuhnya oleh aplikasi. NPC berperan sebagai karakter yang membantu, membimbing, dan berkomunikasi dengan pemain untuk mencapai tujuan permainan. Dalam beberapa referensi, pembagian NPC dalam game meliputi :

- a. *Villain* (NPC musuh). Merupakan karakter musuh yang berada di dalam permainan, yang secara sistemik dapat menyerang karakter pemain.
- b. *Services* NPC. Merupakan NPC yang memberikan pelayanan kepada karakter utama, seperti melakukan jual beli item dengan pemain, membuatkan artifak tertentu, membantu memulihkan energi dan memberikan jasa pelayanan dengan timbal balik variabel tertentu seperti gold atau uang.
- c. *Story / Quest* NPC. Merupakan NPC yang akan menunjukkan informasi jalannya cerita. Memberikan latarbelakang atau konsep utama yang ada dalam permainan, menunjukkan arah atau petunjuk tertentu, dan sering kali menjadi kunci untuk melanjutkan cerita dalam permainan.

- d. *Ordinary NPC*. Yaitu NPC yang keberadaannya hanya untuk membuat arena permainan tampak aktif. Karakter ini tidak memberikan informasi kunci yang signifikan untuk perkembangan cerita permainan.

2.2.2.5 Misi Atau Quest

Sebuah *game* selalu memiliki tujuan tertentu, dimana ketika pemain mencapai tujuan maka permainan akan berakhir. Dalam *game* RPG, misi atau *quest* merupakan tujuan dari permainan. Misi ini dapat bersifat tunggal (satu misi utama) atau memiliki submisi (misi tambahan).

2.2.2.6 Mode Pertempuran

Salah satu aspek permainan peran yang paling menonjol dan paling menarik dalam *game* RPG pada umumnya adalah mode pertempuran atau *battle system*. Dalam mode pertempuran, karakter pemain akan bertemu dengan musuh (*villain*) dan melakukan pertempuran dengan model yang sudah ditetapkan dalam *game* tersebut. Pertempuran ini dapat berlangsung secara *realtime* atau secara bergantian (*turn based*).

Dari penjelasan mengenai elemen dasar penyusun *game* seperti yang dipaparkan di atas, beberapa di antaranya memiliki kemiripan dengan unsur intrinsik prosa. Bisa dikatakan bahwa elemen cerita identik dengan tema dan alur; elemen karakter dan perkembangannya identik dengan tokoh dan penokohan; arena permainan identik dengan latar; NPC identik dengan tokoh tambahan; dan mode pertempuran identik dengan konflik. Oleh karena itu, dalam analisis elemen dasar *video game* DNBM, penulis mengombinasikan elemen-elemen dasar yang

memiliki kemiripan tersebut dengan unsur intrinsik prosa yang terdapat dalam buku *Teori Pengkajian Fiksi* milik Nurgiyantoro (2013).

2.2.3 Nilai Moral

Sebelum menjelaskan nilai moral, penulis terlebih dulu menjelaskan apa yang dimaksud dengan nilai. Menurut Bertens dalam bukunya yang berjudul *Etika*, nilai sekurang-kurangnya memiliki tiga ciri sebagai berikut (Bertens, 1993: 141).

a. Nilai yang berkaitan dengan subjek

Dalam hal ini subjek menjadi penilai, agar sesuatu tersebut dapat diketahui nilainya.

b. Nilai yang tampil dalam suatu konteks praktis

Nilai tidak akan ada jika tidak ada wujud atau objek penelitian.

c. Nilai yang menyangkut sifat yang ditambahkan oleh subjek pada objek

Subjek yang berbeda akan memberikan penilaian yang berbeda pula pada objek.

Setelah memberikan penjelasan mengenai nilai, berikut ini penulis memberikan penjelasan mengenai moral. Menurut Nurgiyantoro, moral adalah sesuatu yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca (Nurgiyantoro, 2013: 429). Sementara secara umum, moral adalah pedoman yang menuntun manusia untuk bertindak secara manusiawi. Oleh karena itu, pendidikan moral harus diajarkan sedini mungkin agar dapat mewujudkan masyarakat yang menjunjung tinggi nilai-nilai moral (Noviana, 2020a: 23).

Pesan moral yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca terbagi dalam dua kelompok penyampaian, yaitu penyampaian secara langsung dan penyampaian secara tak langsung. Secara langsung, tentu saja berupa penjelasan secara tersurat dalam teks naratifnya. Sedangkan secara tak langsung, moral tersebut dipadukan secara koheren dengan teks naratif menjadi hal yang bersifat tersirat (Nurgiyantoro, 2013: 461-468). Namun, pembaca yang jeli akan dapat memahaminya.

Sejak tahun 1958, pendidikan moral di Jepang bagi tingkat sekolah dasar terbagi ke dalam tiga tingkatan, yaitu untuk kelas 1-2, kelas 3-4, dan kelas 5-6. Masing-masing tingkatan ini memiliki empat hubungan yang harus dipenuhi dalam pendidikan moral, dan masing-masing hubungan memiliki poin-poin yang juga harus dipenuhi (Noviana, 2020a: 23-24), yaitu:

a. Hubungan dengan diri sendiri

Poin-poinnya adalah kejujuran, ketulusan, menghargai diri sendiri, dan pengembangan diri.

b. Hubungan dengan orang lain

Poin-poinnya adalah kesopanan, hubungan antar pribadi yang hangat, persahabatan, menghargai jenis kelamin yang berbeda, dan kesediaan untuk selalu belajar dari orang lain.

c. Hubungan dengan alam dan nilai luhur

Poinnya adalah menumbuhkan rasa hormat terhadap hal-hal yang melampaui kekuatan manusia.

d. Hubungan dengan masyarakat

Poin-poinnya adalah kemandirian, menghormati hukum, solidaritas, menghargai pekerja, dan menumbuhkan semangat kekeluargaan.

BAB 3

METODE PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai hal-hal terkait dengan metode dan jenis penelitian, sumber data, dan langkah-langkah yang penulis lakukan dalam penelitian secara detil.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan berjenis deskriptif kualitatif yang menguraikan fakta sosial berupa nilai moral. Metode yang digunakan adalah metode sosiologi sastra karena yang dibahas adalah hal-hal yang berhubungan dengan masalah sosial, yaitu nilai moral yang tercermin dari lakuan dan cakapan karakter-karakter *video game* DNBM.

3.2 Sumber Data

Penulis menggunakan *video game* dengan genre RPG yang berjudul *Doraemon: Nobita no Bokujou Monogatari*. *Video game* yang dibuat oleh studio *game* Marvelous dan Brownies ini dirilis oleh Bandai Namco Entertainment Inc. pada tahun 2019 (“DORAEMON STORY OF SEASONS Announced for Nintendo Switch and PC | BANDAI NAMCO Entertainment Europe,” n.d.).

Seri *game Doraemon: Nobita no Bokujou Monogatari* ini sebenarnya merupakan *franchise* dari *game* simulasi pertanian yang banyak dimainkan saat dirilis di Playstation 1, yaitu *Harvest Moon*. Baik DNBM dan semua seri *Harvest*

Moon sama-sama mengusung narasi pertanian dengan alur, tokoh, latar waktu, dan latar tempat yang berbeda-beda.

DNBM dalam versi berbahasa Inggris dikenal dengan nama *Doraemon: Story of Seasons*. Versi bahasa Jepangnya dirilis lebih awal daripada versi berbahasa Inggris untuk pasar global. Namun karena versi berbahasa Jepang hanya diperjualbelikan di dalam negara Jepang, maka penulis menggunakan versi global berjudul *Doraemon: Story of Seasons* yang penulis dapatkan dari Steam, sebuah *marketplace* khusus untuk game yang dimainkan di perangkat komputer.

Penulis memanfaatkan konten-konten yang diunggah oleh para *youtuber* berkewarganegaraan Jepang saat mereka sedang memainkan *game* DNBM ini untuk mendapatkan narasi berbahasa Jepang. Tidak hanya berhasil mendapatkan narasi berbahasa Jepang, penulis pun berhasil menelusuri isi *video game* DNBM versi bahasa Jepang berkat *walkthrough* (penelusuran dalam sebuah *game*) yang juga diunggah oleh para *youtuber* berkewarganegaraan Jepang ini. Dengan demikian, penulis dapat membuat dan melampirkan tangkapan layar *video game* DNBM versi bahasa Jepang ke dalam skripsi ini.

3.3 Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut.

3.3.1 Pengumpulan Data

Penulis melakukan teknik simak-catat dalam mengumpulkan data. Data berupa narasi dan tangkapan layar *video game* DNBM didapatkan dari unggahan para *youtuber* berkewarganegaraan Jepang saat mereka sedang memainkan *game*

ini. Sementara, untuk referensinya didapatkan dari berbagai sumber tertulis cetak dan daring berupa buku cetak, *e-book*, skripsi, tesis, artikel jurnal, dan laman internet yang relevan dengan penelitian ini.

3.3.2 Analisis Data

Analisis data diawali dengan analisis elemen dasar *video game* DNBM, yang kemudian dilanjutkan dengan analisis nilai moral. Dalam analisis ini, penulis mengklasifikasikan lakuan dan cakapan tokoh utama; yang diperlakukan sebagai data; ke dalam poin-poin yang berhubungan dengan nilai-nilai moral, sehingga dapat ditarik kesimpulan.

3.3.3 Penyajian Data

Data disajikan dalam bentuk kutipan narasi dan tangkapan layar dengan disertai penjelasan detil. Terjemahan dalam bahasa Indonesia juga diberikan, mengingat data yang disajikan menggunakan bahasa Jepang.

BAB 4

ANALISIS NILAI MORAL DALAM *VIDEO GAME DORAEMON:*

NOBITA NO BOKUJOU MONOGATARI

Analisis dimulai dengan analisis elemen-elemen dasar penyusun *video game* DNBM. Kemudian, dengan mendasarkan pada analisis elemen dasar tersebut, penulis menganalisis nilai-nilai moral yang terkandung dalam *video game* ini.

4.1 Analisis Elemen Dasar *Video Game* DNBM

Klasifikasi elemen dasar *video game* DNBM ini didasarkan pada apa yang disampaikan oleh Wibawanto dalam bukunya yang berjudul *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*, yang sudah dijelaskan pada subbab Kerangka Teori. Penulis menggunakan nama-nama karakter secara gabungan; Doraemon dan teman-temannya tetap menggunakan nama asli Jepang, sedangkan karakter-karakter lain menggunakan nama versi bahasa Inggris.

4.1.1 Cerita DNBM

Cerita nama *video game* ini, dapat diketahui bahwa inti ceritanya adalah seputar hal-hal yang berhubungan dengan pertanian atau *bokujou* (牧場). Pembuat *game* ini mengajak pemainnya untuk merasakan pengalaman menjadi seorang petani melalui *video game* DNBM. Sebenarnya ada sangat banyak *game* yang bertemakan pertanian, seperti *Farming Simulator*, *Hay Day*, *Family Farm*, dan lain-lain. Namun, *video game* DNBM memiliki lebih banyak narasi dibandingkan dengan *game* sejenis lainnya.

Menurut sinopsis yang dipublikasikan oleh Bandai Namco Entertainment, Inc., cerita DNBM dimulai ketika Nobita menemukan sebuah benih misterius berbentuk spiral dan segera menanam benih itu. Saat proses menanam benih, ia mengajak keempat sahabatnya untuk menemaninya. Ketika benih itu ditancapkan ke tanah dan disiram, dalam sekejap benih itu tumbuh menjadi pohon yang sangat besar. Namun karena tiba-tiba badai datang, Nobita dan teman-temannya terlempar ke suatu tempat dengan garis waktu yang berbeda. Doraemon bingung harus berbuat apa karena mereka tidak dapat kembali ke dunia asal mereka, setelah ia kehilangan alat-alat ajaibnya saat badai. Dalam usaha pencarian alat-alat ajaib Doraemon, mereka tiba di suatu kota bernama Shizen. Di sana mereka bertemu teman baru dan Nobita kemudian memutuskan untuk memulai kehidupan baru dengan bertani¹.

¹ Dikutip dari laman (“ものがたり | ドラえもん のび太の牧場物語 | バンダイナムコエンターテインメント公式サイト,” n.d.)



Gambar 1. Tangkapan layar sinopsis DNB yang dirilis oleh Bandai Namco Entertainment, Inc.

Sementara menurut penulis, inti cerita utama DNB adalah perjalanan tokoh Nobi Nobita ketika terjebak di suatu tempat dengan garis waktu yang berbeda, yang berwujud sebuah kota yang makmur, aman, dan tenteram. Namun kemudian terjadi musibah berupa badai yang aneh yang membuat beberapa penduduk menghilang. Hal ini diikuti dengan munculnya anggapan di antara penduduk kota tersebut bahwa dalang dari semua kejadian ini adalah sebatang pohon besar yang ada di hutan, yang dijaga oleh seorang *harvest goddess*.

Layaknya sebuah prosa fiksi, dalam *video game* DNBM pun terdapat alur cerita. Namun bagi penggemar *video game*, alur cerita ini biasa disebut dengan *event*. *Event* dalam *video game* terbagi atas *main event*, *side event*, dan *random event*. *Main event* harus terpenuhi jika seorang pemain ingin menyelesaikan permainannya, sedangkan *side event* jika tidak diselesaikan pun tidak akan berpengaruh pada selesai atau tidaknya suatu permainan. Sementara, *random event* hanya akan muncul jika seorang pemain mengeksplorasi suatu wilayah yang sudah ditentukan oleh pembuat *game*, tetapi tidak diketahui oleh pemain *game*.

Dalam *video game* DNBM, penulis menemukan lima *main event*, yaitu 大樹 (*daiki*) atau pohon besar, ひみつ道具 (*himitsu dougu*) atau alat rahasia, どうくつ (*doukutsu*) atau gua, 町長 (*chouchou*) atau walikota, dan ランチ (*Ranchi*); nama tokoh protagonis yang banyak membantu Nobita dan teman-temannya. Nama tokoh ini dalam versi berbahasa Inggris dikenal dengan Harmon. Sementara, untuk *side event* dan *random event* tidak dibahas dalam penelitian ini karena bukan merupakan inti alur cerita *game* DNBM.

Berikut ini adalah penjelasan mengenai urutan cerita *video game* DNBM jika dirangkai dalam satuan peristiwa.

a. *Prologue: Seed and Study*

Nobita sedang tidur siang bersama Doraemon di dekat pohon besar.

Kemudian diikuti *flashback* saat Nobita menanam benih sebagai tugas sekolah, lalu ia dan teman-temannya terlempar ke suatu daerah dalam sebuah badai misterius.

b. *Storm Town*

Nobita dan teman-temannya berada di dekat sebatang pohon besar misterius di kota Shizen setelah terlempar karena badai. Doraemon kehilangan beberapa alat ajaibnya, termasuk *dokodemo doa* 'pintu ke mana saja', sehingga mereka tidak bisa pulang. Mereka kemudian bertemu dengan Harmon dan tinggal di rumah nenek angkat Harmon bernama Ravi. Walikota bernama Ryam yang menemui mereka di rumah Ravi memberitahukan bahwa peraturan di kota Shizen menyatakan semua anak wajib bekerja, sehingga Nobita dan teman-temannya pun wajib bekerja.

c. *Helping Nobita*

Nobita dibantu oleh Harmon menjadi seorang petani; Giant menjadi tukang kayu; Shizuka bekerja di klinik; Suneo bekerja di restoran; dan Doraemon membantu walikota. Mereka pun kemudian berpisah tempat tinggal. Inilah titik awal dimulainya kisah pertanian.

d. *Goddess Story*

Ravi bercerita tentang kisah *The Elder Tree* kepada Nobita yang sedang berkunjung. Pohon besar misterius di kota itu ternyata tumbuh secara tiba-tiba 80 tahun yang lalu, dan dijaga oleh seorang dewi yang cantik. Sejak saat itu, semua benih dan tanaman milik penduduk yang rusak menjadi tumbuh dengan subur. Namun setelah Sang Dewi menghilang, pertanian di kota itu kembali sulit. Ravi adalah satu-satunya penduduk

yang pernah melihat Sang Dewi dan meyakini bahwa ia masih mengawasi Kota Shizen.

e. *The Goddess*

Nobita dan teman-temannya yang memutuskan untuk mencari Sang Dewi kemudian menemukannya di dekat pohon besar misterius. Ternyata ia hanya seorang perempuan biasa yang berpakaian serba putih dan bernama Vera. Vera menjelaskan bahwa terdamparnya Nobita dan teman-temannya adalah akibat penelitian yang dilakukan Vera di masa depan. Di masa depan, Vera juga menanam benih yang sama dengan milik Nobita, dan pohon besar yang tumbuh dari benih tersebut sama-sama menimbulkan badai yang membelokkan ruang dan waktu.

Vera telah membuat mesin untuk mengembalikan mereka semua ke tempat asal masing-masing, tetapi mesin tersebut membutuhkan empat alat ajaib milik Doraemon. Namun karena keempat alat itu hilang saat badai, maka mereka tetap tinggal dan bekerja di Kota Shizen sambil mencari keempat alat tersebut.

f. *Showers*

Alat pertama berhasil ditemukan dan diserahkan kepada Vera, yang kehilangan anak laki-laki satu-satunya saat badai misterius. Dalam perjalanan kembali ke tempat tinggal masing-masing, mereka berteduh di rumah Harmon karena hujan turun. Harmon bercerita bahwa beberapa orang penduduk kota menghilang saat terjadi badai misterius, termasuk saudara laki-laki Ravi.

g. *An Offerring*

Nobita, Doraemon, dan teman-temannya memberikan alat kedua kepada Vera. Dalam perjalanan pulang, mereka bertemu dengan Harmon yang sedang memberikan sesaji di hutan sambil berdoa untuk Ravi. Harmon meminta Nobita dan teman-temannya untuk tidak memberi tahu Ravi.

h. *Assignments*

Vera mendapat alat yang ketiga dari Nobita. Ia lalu bertanya kepada Nobita tentang kondisi selama tinggal di Kota Shizen dan bekerja sebagai petani. Awalnya Nobita dan teman-temannya ingin segera pulang, tetapi setelah beberapa waktu tinggal di kota Shizen, mereka merasa betah dan ingin terus tinggal di sana.

Shizuka merasa tidak nyaman lalu mengingatkan teman-temannya bahwa mereka memiliki kewajiban menyelesaikan tugas sekolah tentang kegiatan selama liburan musim panas. Giant lebih senang tinggal di Kota Shizen karena tidak ada orangtua yang memarahi, tidak ada tugas apapun, dan bebas bersenang-senang. Namun, Vera mengingatkan mereka bahwa orangtua pasti merasa khawatir jika kehilangan anaknya. Orangtua sering memarahi anaknya sebagai bentuk kasih sayang karena mereka ingin anak-anaknya tumbuh dewasa dan bahagia; bukan karena benci atau abai terhadap anaknya. Nobita dan teman-teman pun lalu merasa sedih jika sampai kehilangan ibu mereka.

i. *Big Problem*

Meskipun keempat alat sudah ditemukan dan dipasang, tetapi ternyata Vera kesulitan meng-*install* alat-alat tersebut. Vera yang berasal dari masa depan adalah seorang peneliti di bidang *bio-machine*. Ia membuat tumbuhan mekanik yang memiliki benih untuk melestarikan alam, dengan cara menyuburkan kembali alam yang ada di sekitar tumbuhan tersebut tumbuh. Vera pergi ke masa lalu untuk menanam benih, tetapi ia tidak bisa pulang karena mesin waktunya rusak. Vera dibantu oleh saudara laki-laki Ravi memperbaiki mesin waktu itu. Namun karena mereka kemudian menikah dan memiliki seorang anak laki-laki, Vera akhirnya memutuskan menetap di kota Shizen. Karena kemampuannya menyuburkan alam di kota Shizen dan kecantikannya, Vera pun dianggap sebagai seorang dewi oleh penduduk kota tersebut.

Suatu saat, *bio-machine* berwujud pohon besar milik Vera gagal berfungsi dan justru menimbulkan badai yang melemparkan Vera ke masa 80 tahun kemudian. Menurut Vera, jika pohon besar itu mengalami kelebihan beban, maka pohon itu akan hancur. Dengan demikian, Vera akan dapat kembali mengontrol mesin waktu yang ia ciptakan. Nobita dan teman-temannya bersedia membantu mencari informasi mengenai pohon besar itu.

j. *Lightning*

Harmon menyarankan kepada Nobita untuk bertanya kepada Walikota Ryam. Ryam mengizinkan Nobita melihat rekaman catatan kota Shizen.

Ternyata, 80 tahun yang lalu pernah terjadi badai serupa. Setelah badai, Ravi menemukan Harmon yang sebatang kara lalu mengasuhnya sebagai cucu angkatnya.

k. *Future Town*

Vera harus me-*reset* pohon besar yang telah rusak dan justru menghancurkan alam di sekitarnya itu. Nobita dan teman-temannya dengan menggunakan baling-baling bambu milik Doraemon lalu membantu Vera me-*reset* pohon besar itu, dengan cara memetik daun emas yang ada di puncak pohon.

l. *Storm and Reunion*

Saat menuju puncak pohon, tiba-tiba badai datang dan membuat Nobita dan teman-temannya terjatuh. Harmon yang khawatir lalu pergi ke pohon besar atau *The Elder Tree* dan bertemu dengan Vera yang ternyata adalah ibunya. Nobita lalu kembali berusaha memetik daun emas di puncak pohon dan akhirnya berhasil. Pohon besar itu pun berangsur-angsur mengecil sampai akhirnya hilang. Badai pun mereda, sehingga kota Shizen selamat. Dengan menghilangnya pohon besar, mesin waktu Vera yang ada di bawahnya dapat ditemukan.

m. *The Future*

Mesin waktu siap digunakan seminggu kemudian. Nobita dan teman-temannya berpamitan dengan penduduk kota Shizen, termasuk binatang-binatang dan para kurcaci yang tinggal di kota itu. Nobita berjanji

mengembalikan mesin waktu itu kepada Vera untuk menyelamatkan ayah Harmon.

Sesampai di rumah masing-masing dengan selamat, Nobita dan teman-temannya melakukan hal yang di luar kebiasaan mereka. Nobita dan Doraemon berhasil menanam lobak di kebun belakang rumahnya; Giant membuat kursi kayu untuk ibunya; dan Suneo memasakkan ibunya hidangan lezat hidangan restoran. Sementara, Shizuka menyelesaikan tugas musim panasnya dengan mengobati seekor burung. Orangtua mereka sangat bahagia, bahkan guru pun memuji tugas musim panas yang berhasil mereka selesaikan dengan nilai baik. Di akhir cerita, terdapat *post-credit scene* dimana sang ayah tiba-tiba berhasil kembali bertemu dengan Vera dan Harmon.

n. *Seed Holder*

Terjadi *time loop* ‘narasi tanpa henti’. Benih yang ditemukan Nobita di sebuah gua di kota Shizen menghilang. Nobita menemukan benih lain di lapangan belakang sekolah dan memutuskan untuk menanamnya sebagai tugas sekolah. *Time loop* ini membuat *game* DNBM tidak memiliki akhir cerita.

Dalam penceritaan, *video game* DNBM memberikan sebuah kesempatan bagi pemain untuk berinteraksi di sebuah percakapan. Hal ini penulis temui terdapat dalam beberapa *event* yang tersedia. Pada beberapa *event* dimana tokoh utama yaitu Nobita berinteraksi dengan karakter lain biasanya di sela-sela percakapan, Nobita diberikan dua pilihan (opsi) jawaban atas pertanyaan karakter lain. Contoh tersebut

dapat terlihat dalam *event* awal sekali penceritaan dimana Nobita ditanyai giant apakah yang sebaiknya mereka lakukan. Seperti dalam contoh berikut.



Gambar 2. Dua pilihan percakapan interaksi cerita oleh pemain

Sumber: www.youtube.com/watch?v=NW5b6pcKNK4

Dari temuan ini, penulis memastikan walaupun pemain dapat secara bebas mengeksplorasi cerita dalam *video game* DNBm, namun masih ada batasan linier cerita yang telah deprogram. Pemain tidak akan bisa menjadi karakter antagonis di dalam *video game* DNBm. Pemain hanya dapat menjalankan karakter utama yang telah ditentukan yakni Nobita. Sudut pandang penceritaan adalah tokoh Nobita namun sepenuhnya ada dalam kendali pemain sebagai penikmat.

4.1.2 Karakter Dalam *Game* DNBm

Karakter yang dibahas di sini dibatasi pada tokoh utama bernama Nobita dan beberapa karakter tambahan, yaitu Doraemon, Shizuka, Giant, Suneo, Harmon, Ravi, dan Vera. Nobita menjadi tokoh utama karena hanya karakter ini yang dapat dimainkan oleh pemain *video game* DNBm, yang sekaligus menjadi sudut pandang penceritaan. Sementara, pembatasan jumlah karakter tambahan dilakukan karena hanya lakuan dan cakupan tokoh-tokoh yang disebutkan ini, khususnya yang masih

duduk di bangku sekolah dasar sajalah, yang dijadikan dasar analisis nilai moral. Berikut ini adalah penjelasan dari tokoh-tokoh tersebut disertai dengan gambar³.

4.1.2.1 Nobi Nobita

Nobita digambarkan sebagai karakter yang lemah dalam olah raga dan tidak suka belajar. Ia anak yang ceroboh dan malas, namun bisa memahami perasaan seseorang yang sedang terluka, menghargai alam, dan baik hati. Nobita lebih suka menghabiskan waktunya dengan tidur siang atau bersantai bersama Doraemon. Namun saat berada di kota Shizen, Nobita menjadi seorang petani yang rajin serta banyak membantu orang-orang.



Gambar 3. Nobi Nobita

4.1.2.2 Doraemon

Doraemon adalah sahabat Nobita yang berwujud robot kucing yang berasal dari abad ke-22. Ia memiliki banyak alat ajaib dalam kantong ajaib yang ada di perutnya. Alat-alat ajaib tersebut sering digunakannya untuk membantu Nobita atau orang lain yang sedang mengalami kesulitan. Saat berada di kota Shizen, Doraemon membantu pekerjaan Nobita sebagai petani, sekaligus bekerja sebagai pembantu Walikota Ryam.

³ Bersumber dari laman Bandai Namco Entertainment, Inc. (“キャラクター | ドラえもん のび太の牧場物語 | バンダイナムコエンターテインメント公式サイト,” n.d.)



Gambar 4. Doraemon

4.1.2.3 Minamoto Shizuka

Shizuka adalah teman sekelas Nobita. Ia anak yang tertib dan rajin belajar. Di kota Shizen, Shizuka bekerja di klinik untuk membantu orang-orang yang sakit atau terluka. Saat teman-temannya ingin tinggal di kota Shizen untuk seterusnya agar terbebas dari omelan orangtua dan tugas sekolah, Shizuka-lah yang mengingatkan mereka.



Gambar 5. Minamoto Shizuka

4.1.2.4 Giant

Seperti Shizuka, Giant pun teman sekelas Nobita. Nama sebenarnya adalah Goda Takeshi, tetapi tubuhnya yang tinggi besar membuat ia dipanggil Giant. Sesuai dengan tubuhnya, Giant memiliki tenaga yang kuat. Sifatnya kasar, namun ia dapat menjadi teman yang baik. Saat berada di kota Shizen, ia bekerja sebagai asisten tukang kayu.



Gambar 6. Giant

4.1.2.5 Honekawa Suneo

Sama seperti Shizuka dan Giant, Suneo juga merupakan teman sekelas Nobita. Suneo adalah anak keluarga kaya yang keras kepala dan suka mengeluh. Namun saat berada di kota Shizen, mau tidak mau ia bekerja di restoran karena semua orang di kota itu diwajibkan untuk bekerja.



Gambar 7. Honekawa Suneo

4.1.2.6 Harmon

Harmon merupakan penduduk kota Shizen yang pertama kali ditemui Nobita dan teman-temannya saat mereka terlempar ke kota tersebut. Ia anak laki-laki yang ramah, perhatian, dan bertanggung jawab. Harmon menjadi cucu angkat Ravi karena ia ditemukan oleh Ravi dalam kondisi sebatang kara setelah badai misterius di kota Shizen berlalu. Di bagian akhir permainan, terungkap bahwa Harmon ternyata merupakan anak dari Vera yang hilang saat badai misterius.



Gambar 8. Harmon

4.1.2.7 Ravi

Ravi adalah penduduk tertua kota Shizen yang menjadi nenek angkat Harmon. Ia seorang nenek yang baik hati dan ramah kepada semua orang, termasuk Nobita dan teman-temannya. Mereka semua diizinkan menginap di rumahnya saat pertama kali diajak ke rumah Ravi oleh Harmon. Karena sudah sangat tua, Ravi menyerahkan seluruh pekerjaan rumah kepada Harmon.



Gambar 9. Ravi

4.1.2.8 Vera

Vera adalah *harvest goddess* yang baik hati dan cantik dalam permainan ini. Ia selalu berpakaian serba putih dan dapat dijumpai di dekat pohon besar di kota Shizen. Kebanyakan penduduk kota tidak mengetahui keberadaan Vera; hanya Ravi, Harmon, serta Nobita dan teman-temannya yang tahu.



Gambar 10. Vera

4.1.3 Arena Permainan atau *Map* DNBM

Arena permainan merupakan batas seorang pemain dapat menjelajahi suatu daerah. Pemain yang memerankan karakter Nobita dapat menjelajahi hampir seluruh sudut kota Shizen. Batasan ini dimaksudkan agar jalan cerita tetap dapat terbentuk dengan rapi. Sementara, area yang ditampilkan di awal cerita sudah mencakup seluruh arena permainan.



Gambar 11. Arena permainan

Sumber: [youtube.com/watch?v=zDvCUhGL0KM](https://www.youtube.com/watch?v=zDvCUhGL0KM)

Pada gambar di atas, terlihat bahwa posisi karakter Nobita ditampilkan dengan balon kata berwarna biru, berbeda dari karakter-karakter lain. Terdapat 16 wilayah yang dapat dijelajahi di permainan ini, yaitu:

- a. ヒュルルン山頂 'Puncak Gunung Bersiul'
- b. ヒュルルン山 'Gunung Bersiul'
- c. パシャーン川 'Sungai Pashan'
- d. こころの森 'Hutan Menggelinding'
- e. どうくつ 'Gua'
- f. 大樹の根っこ 'Akar pohon besar'
- g. ザーザー滝 'Air Terjun Zaazaa'
- h. きこりの森 'Hutan Penebang Kayu'
- i. ぴちよん湖 'Danau Pichon'
- j. ザザーンハマベ 'Pantai Zazaan'
- k. シーゼンタウンの西 'Kota Shizen Barat'
- l. のびの牧場 'Lahan pertanian Noby'
- m. シーゼンタウンの東 'Kota Shizen Timur'
- n. はらっぱ広場 'Alun-alun Harappa'
- o. ザザーンみさき 'Tanjung Zazaan'
- p. 採くつ場入口 'Pintu masuk tambang'

Dari seluruh arena permainan yang ada, terdapat tiga wilayah yang menjadi arena permainan utama, yaitu akar pohon besar, rumah Ravi yang ada di kota Shizen Barat, dan lahan pertanian. Berikut adalah tangkapan layar dan penjelasan singkatnya.



Gambar 12. Akar pohon besar

Sumber: Tangkapan layar dalam game Doraemon Story of Seasons versi Steam

Akar pohon besar menjadi lokasi penting cerita dari awal hingga akhir, karena pohon inilah yang menjadi fokus penceritaan dalam DNBm.



Gambar 13. Kota Shizen Barat

Sumber: Tangkapan layar dalam game Doraemon Story of Seasons versi Steam

Kota Shizen Barat merupakan daerah penghasil produk pertanian dan peternakan dalam DBNM. Di wilayah ini terdapat rumah Ravi dan Harmon yang menjadi lokasi dari banyak kejadian penting dalam permainan ini, misalnya penjelasan mengenai pohon besar dan *harvest goddess*, tempat tinggal sementara Nobita dan teman-temannya, dan lain-lain.



Gambar 14. Rumah Ravi dan Harmon

Sumber: Tangkapan layar dalam game Doraemon Story of Seasons versi Steam

Berikutnya adalah lahan pertanian yang dikelola oleh Nobita. Banyak interaksi antara Nobita dengan penduduk kota terjadi di sini. Rumah yang ditinggali Nobita selama berada di kota Shizen setelah mendapatkan pekerjaan juga berada di lahan ini, seperti tampak pada gambar berikut.



Gambar 15. Lahan pertanian terlantar milik Ravi dan Harmon
yang kemudian diolah Nobita

Sumber: Tangkapan layar dalam game Doraemon Story of Seasons versi Steam

4.1.4 Karakter Pendukung DNBM

Karakter Pendukung dalam game DNBM yang penulis temukan hanya terbagi menjadi 3 jenis karakter *NPC*, yaitu; *Services NPC*, *Story / Quest NPC*, dan *Ordinary NPC*. Karakter *Villain* dalam game DNBM tidak ditemukan dalam genre game ini, dikarenakan mode permainan ini adalah sebuah simulasi pertanian dan tidak bertujuan untuk melawan monster tertentu. Berikut ini adalah klasifikasi NPC sesuai jenisnya di dalam *video game* DNMB.

4.1.4.1 *Services NPC*

Didalam DNBM pemain dapat melakukan transaksi jual-beli kebutuhan pertanian, memulihkan energi, menaikkan level peralatan, memberikan jasa pelayanan dengan berinteraksi pada NPC berikut ini;

- a. ヘレン 'Helen' untuk membeli kebutuhan berternak ayam.
- b. ユー 'Aries' untuk membeli kebutuhan berternak domba dan sapi.
- c. スミット 'Smitty' untuk menaikkan level alat-alat pertanian.
- d. エディ 'Gennie' untuk membeli kebutuhan bercocok tanam.
- e. ロコッド 'Regis' untuk membeli obat guna memulihkan energi pemain.
- f. レストラン 'Cafet' untuk membeli makanan.
- g. ペンター 'Pent' untuk menaikkan level fasilitas pertanian.
- h. シーフイ 'Sandy' untuk membeli kebutuhan memancing.

4.1.4.2 *Story* atau *Quest* NPC

Dalam *Story* NPC, sebenarnya *Service* NPC juga berpengaruh terhadap interaksi *story* NPC. Peran dari NPC jenis ini adalah menunjukkan informasi jalannya cerita. Hal ini ditemukan dalam rangkaian interaksi yang ada di dalam *event* juga melibatkan NPC berikut ini.

- a. ヤーメイ 'Ryam' adalah karakter yang berperan sebagai walikota.
- b. チック 'Henson' adalah anak sulung dari Helen.
- c. ケン 'Cooper' adalah anak bungsu dari Helen dan adik dari Henson.
- d. ブル 'Taurus' adalah suami dari Aries dan kakek dari Rem.
- e. ユー 'Aries' adalah suami dari Taurus dan nenek dari Rem.
- f. ラム 'Rem' adalah cucu dari Taurus dan Aries.
- g. ブラス 'Blake' adalah anak dari Smitty.
- h. ネラル 'Mark' adalah suami dari Gennie dan ayah dari Jemma.
- i. ティラル 'Jemma' adalah anak dari Mark dan Gennie.
- j. セルーナ 'Serena' adalah asisten dokter Regis di klinik kota.
- k. トラン 'Eria' adalah seorang istri dari Cafet.

4.1.4.3 *Ordinary* NPC

Ordinary NPC dalam DNBM adalah kurcaci, hewan-hewan peliharaan Nobita seperti anjing, kucing, ayam, sapi, domba, kuda, dan hewan liar yang berada di hutan Shizen. Namun sepertinya tidak perlu untuk penulis jabarkan dibagian

tokoh, dikarenakan karakter-karakter hewan dalam video *game* ini walaupun dapat diajak berinteraksi namun hanya sebagai figuran dalam gaya penceritaannya.

4.1.5 Misi atau *Quest* DNBM

Misi utama video *game* DNBM ini adalah menemukan kembali empat alat ajaib Doraemon yang hilang di kota Shizen untuk melengkapi mesin waktu buatan Vera. Dengan mesin waktu itu, Nobita, Doraemon, Shizuka, Giant, dan Suneo yang terlempar ke kota Shizen akibat badai misterius akan dapat pulang kembali ke tempat asal mereka. Sedangkan misi tambahannya adalah menjalin hubungan baik dengan penduduk kota Shizen.

Dalam memenuhi tujuan untuk menyelesaikan permainan, hasil menang atau kalahnya dalam DNBM diberikan kebebasan. Pemain dapat memilih menyelesaikan satu demi satu *event* utama di dalam video *game* ini atau tidak. Dalam proses satu persatu misi tersebut, dalam game bergenre RPG akan sekaligus menyelesaikan cerita yang ada. Namun, video *games* ini terdiri dari beberapa *event* yang jumlah totalnya mencapai 145 *event* yang bisa dialami pemain yang tersebar selama perjalanan cerita berlangsung.

Semua *event* dalam cerita DNBM terdiri dari 21 bagian yang didasarkan pada interaksi pemain terhadap suatu karakterer NPC (*Non-playable Character*) tertentu dalam permainan. Tidak semua event akan berdampak pada tamat tidak nya inti cerita dalam *games* ini, terdapat juga *side event* (*event* sampingan) dimana apabila pemain tidak menemukan kondisi tertentu yang diharuskan untuk memicu *side event* ini, maka tidak akan berdampak apa-apa pada tamatnya jalan cerita inti yang ada (opsional). Video *game* DNBM menghadirkan total permainan selama

hampir lebih dari hitungan nonstop jika hanya untuk dapat menamatkan kondisi tertentu misi utama hingga akhir. Semua tergantung keterampilan pemain dan situasi yang dialami pemain satu dengan lainnya akan berbeda-beda. Inilah fenomena cara penyampaian sastra yang berbeda dengan wujud lainnya, dimana penikmat akan berimajinasi didalam benak pikirannya. Sedangkan dalam *video game* pemain menikmati simulasi kehidupan secara bebas namun dengan cerita yang telah dibatasi oleh pembuat *game*.

4.1.6 Mode Pertempuran DNBM

Mode pertempuran dalam *video game* ini adalah menjadi seorang petani yang sukses. Musuh '*villain*' dalam *game* ini bukanlah monster, melainkan tantangan kehidupan bertani. Berbeda dengan pertempuran yang umum terdapat dalam *game* RPG lain, dalam *game* ini tokoh utama atau pemain harus melawan dirinya sendiri. Pemain berperan sebagai seorang petani dengan menggunakan senjata berupa cangkul, sabit, sikat bulu, dan lain-lain, yang umum dipakai dalam mengelola sebuah lahan pertanian.



Gambar 16. Nobita sedang bertani



Gambar 17. Senjata petani berupa peralatan pertanian

4.2 Analisis Nilai Moral dalam *Video Game* DNB

Pada subbab ini dipaparkan mengenai analisis nilai moral berdasarkan poin-poin pendidikan moral untuk anak sekolah dasar, seperti yang disampaikan oleh Luhmer melalui Noviana pada subbab Kerangka Teori. Poin-poin tersebut terbagi ke dalam empat hubungan sebagai berikut.

4.2.1 Hubungan dengan Diri Sendiri

Yang menjadi poin penilaian di sini adalah kejujuran, ketulusan, menghargai diri sendiri, dan pengembangan diri. Kejujuran Nobita terlihat saat suatu malam ia ditanya oleh Harmon tentang sosok ibu; ia merasa sedih karena ia kehilangan orangtuanya, bahkan ia tidak tahu siapa orangtuanya. Nobita pun secara terus terang menjawab bahwa ibunya galak dan sering memarahinya. Padahal, biasanya itu akibat dari kenakalan Nobita sendiri. Namun, Nobita pun kemudian agak meralat ucapannya dengan mengatakan bahwa ibunya tidak terlalu sering marah.

ランチ : 君の親はどのように見えますか。
のび太 : さて、見てみましょう... 私のお母さんは帽子をかぶって怒っています。えー、僕がここに来る直前、彼女は僕の宿題について僕に怒鳴っていました。

ランチ : 本当に？僕のお母さんはほとんど僕に腹を立てませんでした。
のび太 : ここだと思います、お母さんはそれほど怒っていません...

Harmon : Bisa ceritakan seperti apa sosok orangtuamu?
Nobita : Baiklah, mari kita lihat... Ibuku marah karena sebuah topi. Dan, eeh, dia memarahiku tentang tugas sekolah tepat sebelum aku datang ke sini.
Harmon : Beneran? Ibuku hampir tidak pernah memarahiku.
Nobita : Kalau dipikir-pikir lagi, ibuku tidak pernah lebih dari itu sih...



Gambar 18. Harmon bertanya tentang sosok ibu kepada Nobita

Harmon pun kemudian secara jujur mengakui bahwa ia selalu takut dengan badai. Ternyata, ia merasa trauma dengan badai, karena badai telah membuat ia kehilangan orangtuanya.

ランチ : 私は長老の木の神社にいました。雨が降るのを感じることができた。
寒かった。そして遠くに淡いブルーの稲妻が見えた。
のび太 : そうそう、あなたは前にそれを言った。
ランチ : うん。
のび太 : 嵐が嫌いで神社に行かないのはそのためですか。
ランチ : うん。ある種のトラウマに違いありませんよね。
のび太 : 済まないね。

Harmon : Saat itu aku berada di kuil dekat *The Elder Tree*. Aku bisa merasakan hujan sedang turun. Dingin sekali. Lalu dari kejauhan, aku bisa melihat petir biru pucat.

Nobita : Oh ya, kamu pernah menyebutkan itu sebelumnya

Harmon : Yup.

Nobita : Apakah itu sebab kamu membenci badai dan menghindari pergi ke kuil dekat *The Elder Tree*?

Harmon : Ya. Pasti karena semacam trauma, ya?

Nobita : Maafkan aku.

Selanjutnya, poin ketulusan dapat dilihat dari tawaran Harmon kepada Nobita dan teman-temannya untuk menginap di rumah Harmon dan Ravi, saat mereka baru bertemu untuk pertama kalinya. Sepertinya, Harmon merasa iba melihat Nobita dan teman-temannya yang kebingungan. Sikap tulus dan jujur yang ditunjukkan oleh Nobita dan Harmon ini sebenarnya merupakan bagian dari menghargai diri sendiri. Dengan bersikap baik kepada orang lain, maka orang itu pun (umumnya) akan bersikap baik kepada diri kita.

Sementara, poin pengembangan diri dapat dilihat pada diri Nobita dan teman-temannya setelah mereka berhasil pulang ke tempat asal mereka. Nobita mau mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh ibu dan gurunya; Giant membuatkan kursi kayu untuk ibunya; dan Suneo memasakkan ibunya hidangan lezat hidangan restoran. Hal-hal tersebut meskipun berkesan sepele, tetapi cukup untuk menjadi bukti bahwa mereka telah mengembangkan diri setelah melewati banyak hal saat terdampar di kota Shizen. Berikut ini adalah contoh pada Nobita yang berhasil menanam benih lobak hingga berbuah, lalu memberikannya kepada ibunya.



Gambar 19. Nobita memberikan lobak hasil panennya kepada ibunya

- のび太 : お母さん！ プレゼントがあります！
 お母さん : ああ？ そして、これは何でしょうか？
 のび太 : 自分で育てました！
 ドラえもん : 彼は本当にたくさんの愛と思いやりを作物に注ぎました。
 ええと？
 お母さん : 彼は今ですか。さて、私はそれを夕食のためにおいしいものに
 修正するのはどうですか。
 のび太 : どうぞよろしくお願いします！
- Nobita : Hai ibu! Aku punya hadiah untukmu!
 Ibu Nobita : Oh? Dan apakah itu?
 Nobita : Aku menanamnya sendiri!
 Doraemon : Dia benar-benar menaruh banyak cinta dan perhatian pada
 tanaman. Ibu tahu?
 Ibu Nobita : Benarkah dia sekarang seperti itu? Nah, bagaimana kalau ibu
 membuatnya menjadi sesuatu yang nikmat untuk makan malam?
 Nobita : Silakan dan terima kasih!

4.2.2 Hubungan dengan Orang Lain

Yang menjadi poin penilaian di sini adalah kesopanan, hubungan antar pribadi yang hangat, persahabatan, menghargai jenis kelamin yang berbeda, dan kesediaan untuk selalu belajar dari orang lain.

KBBI mendefinisikan kata sopan salah satunya sebagai “hormat dan takzim; tertib menurut adat yang baik”². Rasa hormat ini diperlihatkan oleh Nobita, Doraemon, dan teman-temannya terhadap Walikota Ryam. Mereka mematuhi apa yang diperintahkan oleh Ryam saat mereka pertama kali bertemu; yaitu bekerja; meskipun mereka masih anak-anak dan bukan penduduk kota Shizen. Demikian juga halnya saat mereka mendatangi Ryam untuk mencari informasi mengenai pohon besar.

Persahabatan dapat dilihat dengan jelas pada persahabatan Nobita, Doraemon, dan teman-temannya. Meskipun mereka semua sering bertengkar, tetapi pada akhirnya mereka akan berbaikan kembali. Bahkan saat mereka berada di kota Shizen, mereka justru saling mendukung satu sama lain. Ini tidak hanya antara Nobita, Doraemon, dan teman-temannya, tetapi juga dengan Harmon. Hal ini sekaligus menunjukkan hubungan antar pribadi yang hangat dan kuat. Apapun yang terjadi, sekeras apapun mereka bertengkar, pada akhirnya mereka akan kembali rukun.

Kehangatan hubungan antar pribadi ini juga dapat dilihat saat Nobita dapat ikut merasakan apa yang dirasakan oleh Walikota Ryam. Walikota saat itu merasa sangat terharu, bahkan sampai meneteskan air mata saat membaca surat dari mendiang ibunya yang disimpan oleh Ravi. Meskipun belum lama berada di kota Shizen, namun dengan empatinya yang tinggi Nobita dapat ikut merasakan keharuan tersebut; hal yang tidak mungkin dapat dirasakan oleh seseorang yang berhati dingin. Tangkapan layarnya dapat dilihat di bawah ini.

² <https://kbbi.web.id/sopan>



Gambar 20. Nobita ikut merasa terharu melihat Walikota Ryam

Salah satu tugas yang dibebankan kepada pemain *video game* DNBM ini adalah sebanyak mungkin berinteraksi dengan penduduk kota dalam bentuk bercakap-cakap, memberi hadiah, dan meminta bantuan. Hal ini pun dapat dianggap sebagai pemenuhan poin hubungan antar pribadi yang hangat berdasarkan apa yang disampaikan oleh Luhmer, mengingat pemain *video game* DNBM ini berperan sebagai Nobita yang merupakan siswa sekolah dasar.



Gambar 21. Nobita menyapa Walikota Ryam



Gambar 22. Nobita memberi hadiah lobak hasil panennya kepada Walikota Ryam



Gambar 23. Nobita meminta izin kepada Walikota Ryam untuk melihat rekaman catatan kota Shizen

Penghargaan terhadap jenis kelamin yang berbeda dapat dilihat dalam hubungan persahabatan antara Nobita, Doraemon, Giant, dan Suneo dengan Shizuka. Shizuka adalah satu-satunya anak perempuan dalam kelompok tersebut, tetapi tidak satu pun dari mereka yang membedakan perlakuan. Shizuka tetap dilibatkan dalam berbagai aktifitas yang dilakukan oleh teman-teman laki-lakinya. Sebagai contoh adalah saat mereka pergi ke pohon besar di musim salju.



Gambar 24. Shizuka bersama teman-teman laki-laknya pergi ke pohon besar yang disebut *The Elder Tree*

Sementara, poin kesediaan untuk selalu belajar dari orang lain diperlihatkan oleh Nobita. Nobita mempelajari cara bertani dan berternak dari Harmon untuk mengolah lahan milik Ravi dan Harmon yang terlantar. Ini dilakukan oleh Nobita dalam rangka mematuhi aturan kota Shizen yang mewajibkan semua orang untuk bekerja, termasuk anak-anak.

4.2.3 Hubungan dengan Alam dan Nilai Luhur

Yang menjadi poinnya adalah menumbuhkan rasa hormat terhadap hal-hal yang melampaui kekuatan manusia, misalnya pada alam. Seperti diketahui, alam menyimpan kekuatan yang dahsyat. Jika kekuatan tersebut tidak terkendali, maka manusialah yang akan merasakan akibatnya. Hal ini dapat dilihat misalnya pada badai, gempa, gelombang tsunami, dan lain-lain.

Dalam DNBM, Nobita diperlihatkan berusaha melestarikan alam dengan berbagai cara yang ia mampu; mulai dari belajar bertani dari Harmon, menanam benih tanaman hingga tumbuh dan berbuah, sampai pada mengolah lahan terlantar milik Ravi dan Harmon secara mandiri. Keputusan Nobita untuk bekerja sebagai

petani pengolah lahan pun tidak lepas dari usaha pelestarian alam. Di bawah ini adalah tangkapan layar yang menunjukkan usaha Nobita menanam benih.



Gambar 25. Nobita mencangkul tanah lalu menaburkan benih tanaman di lahan terlantar milik Ravi dan Harmon

Sementara, percakapan berikut ini antara Nobita dan teman-temannya dengan Vera memperlihatkan bahwa mereka tertarik pada usaha pelestarian alam yang dilakukan oleh Vera. Sebelumnya, mereka pun sempat menganggap Vera adalah *harvest goddess*, sama seperti penduduk kota Shizen yang memujanya.

ヴェナ	: 昔は、将来は、バイオマシンに取り組んでいました。
のび太	: 何？
ヴェナ	: 非常に複雑ですが、本質的には機械的なプラントです。
スネ夫	: ロボット植物？！
ヴェナ	: 基本的に。しかし、それはまだ他のように種子から成長します。
ジャイアン	: どうしてそれも可能ですか？
ドラえもん	: 何のためにそのようなものを作っていたのですか？
ヴェナ	: 私の目標は、環境を保護することにほかなりませんでした。私

が作った木は、周辺を活性化させるはずでした。

しずか : どうして？

ヴェナ : タイムマシンと同じように機能しました。周辺を新鮮な土壌と過去のきれいな空気と交換することによって。

Vera : Dulu, di masa depan, aku sedang mengerjakan sebuah *bio-machine*.

Nobita : Apa itu?

Vera : Ini cukup rumit, tetapi pada dasarnya, ini adalah tanaman mekanis.

Suneo : Sebuah tanaman robot?

Vera : Pada dasarnya iya. Tetapi ia masih dapat tumbuh dari benih seperti tanaman lain pada umumnya.

Big G : Bagaimana mungkin?

Doraemon : Untuk apa kamu membuat sesuatu seperti itu?

Vera : Tujuanku adalah menyelamatkan lingkungan. Pohon yang aku ciptakan seharusnya bisa merevitalisasi daerah sekitarnya.

Shizuka : Bagaimana caranya?

Vera : Cara kerjanya sama seperti mesin waktu, yaitu dengan menukar daerah di sekitar pohon dengan tanah yang lebih bagus dan udara bersih dari masa lalu.

4.2.4 Hubungan dengan Masyarakat

Yang menjadi poin-poinnya adalah kemandirian, menghormati hukum, solidaritas, menghargai pekerja, dan menumbuhkan semangat kekeluargaan. Kemandirian tampak dalam diri Nobita saat ia tinggal seorang diri dan mengolah lahan pertanian sendiri.

Poin menghormati hukum ditunjukkan oleh kepatuhan Nobita dan teman-temannya terhadap peraturan di kota Shizen yang menyatakan semua orang harus bekerja, termasuk anak-anak. Meskipun mereka bukan penduduk asli kota tersebut, tetapi mereka tetap patuh dengan mencari dan mendapatkan pekerjaan, serta melakukan pekerjaan mereka dengan baik.

Solidaritas tampak dalam peristiwa dimana Nobita dan teman-temannya bekerja sama untuk memetik daun emas yang ada di pucuk pohon besar atau *The Elder Tree*. Mereka menggunakan baling-baling bambu milik Doraemon untuk memudahkan mencapai pucuk pohon. Meskipun mereka sempat terhempas akibat badai yang tiba-tiba datang, tetapi dengan pantang menyerah mereka terus berusaha hingga berhasil.



Gambar 26. Nobita bekerja sama dengan teman-temannya untuk memetik daun emas

しずか : みんな、やめて！私たちは一緒に働く必要があります！
 のび太 : どろいた！ほら、長老の木...！
 ドラえもん : 縮んでる！
 しずか : できたね、のび太くん...

Shizuka : Teman-teman, hentikan! Kita perlu bekerja sama!
 Nobita : Terpetik! Lihat, pohonnya...!
 Doraemon : Pohon itu menyusut!
 Shizuka : Kamu berhasil, Nobita..

Selanjutnya, penghargaan kepada pekerja diperlihatkan oleh Nobita dan teman-temannya yang merasa kagum dan hormat atas apa yang dilakukan oleh Vera, yaitu membuat *bio-machine* berupa pohon besar untuk melestarikan lingkungan. Selain itu, Nobita dan teman-temannya pun selalu berusaha sebaik mungkin untuk

menyelesaikan pekerjaan mereka selama mereka berada di kota Shizen sebagai bentuk penghargaan kepada para pekerja lain. Bahkan karena sudah terbiasa bekerja, saat Walikota Ryam memberi satu hari libur bagi anak-anak yang bekerja dalam acara *Kid's Day*, anak-anak di kota Shizen merasa ada sesuatu yang berbeda; sesuatu yang kurang, sehingga mereka memutuskan untuk kembali ke tempat kerja mereka. Mungkin ini adalah bagian dari etos kerja orang Jepang yang sangat disiplin, yang tercermin melalui sikap anak-anak di kota Shizen dalam menghadapi pekerjaan.



Gambar 27. Acara *Kid's Day*

Poin terakhir adalah menumbuhkan semangat kekeluargaan. Semangat kekeluargaan dan kebersamaan salah satunya tercermin dalam acara 秋の収穫祭 'Festival Panen Musim Gugur'. Pada festival ini, penduduk kota Shizen berkumpul bersama, memasak, dan memakan masakan mereka bersama-sama untuk merayakan keberhasilan panen mereka di musim gugur. Nobita dan teman-temannya pun ikut berkumpul dan ikut meramaikan festival ini bersama penduduk kota Shizen.



Gambar 28. Rasa kebersamaan dan kekeluargaan
di festival panen musim gugur

BAB 5

PENUTUP

Bab terakhir ini terdiri atas subbab simpulan dan saran, seperti dipaparkan berikut ini.

5.1 Simpulan

Video game sudah menjadi benda yang tidak asing lagi dan dinikmati oleh segala tingkatan usia; mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua. Salah satu genre *video game* yang digemari adalah RPG. Tidak sekedar bermain peran untuk menyelesaikan misi, *game* RPG masa sekarang mengandung banyak unsur naratif. Salah satu naratif yang menarik untuk diperhatikan dalam *game* RPG adalah naratif pada manga populer yang disisipkan dalam *game* jenis ini, atau bahkan menjadi latar keseluruhan *game*. Demikian juga dengan *video game* berjudul *Doraemon: Nobita no Bokujou Monogatari*.

Sebagai permainan yang ditujukan utamanya pada anak-anak dan remaja, *video game* DNBK tentu memiliki nilai-nilai moral yang ingin disampaikan kepada pemainnya. Nilai-nilai moral ini dianalisis dengan didasarkan pada hasil analisis elemen dasar penyusun *game*. Hasil analisis elemen-elemen dasar penyusun *game* DNBK ini dipaparkan secara ringkas sebagai berikut.

Inti cerita *video game* DNBK adalah seputar usaha Nobita, Doraemon, Giant, Suneo, dan Shizuka untuk kembali ke tempat asal mereka, setelah mereka dihantam badai aneh yang melemparkan mereka ke suatu daerah dengan garis waktu yang berbeda.

Karakter terbagi atas tokoh utama bernama Nobita dan beberapa karakter tambahan, antara lain Doraemon, Shizuka, Giant, Suneo, Harmon, Ravi, dan Vera. Nobita menjadi tokoh utama karena hanya karakter ini yang dapat dimainkan oleh pemain *video game* DNBM, yang sekaligus menjadi sudut pandang penceritaan.

Arena permainan terbagi atas 16 wilayah, yang masing-masing memiliki ciri khas dan memiliki misi yang berbeda-beda. Dari seluruh arena permainan tersebut, terdapat tiga wilayah yang menjadi arena permainan utama, yaitu akar pohon besar, rumah Ravi yang ada di kota Shizen Barat, dan lahan pertanian.

Karakter Pendukung dalam game DNBM semua jenis karakter ditemukan. Namun, karakter *villain* dalam game DNBM tidak ditemukan dalam genre game ini, dikarenakan mode permainan ini adalah sebuah simulasi pertanian dan tidak bertujuan untuk melawan monster tertentu.

Misi utama Nobita dan teman-temannya di kota Shizen adalah menemukan kembali empat alat ajaib Doraemon yang hilang untuk melengkapi mesin waktu buatan Vera dan kembali ke tempat asal mereka. Sedangkan misi tambahannya adalah menjalin hubungan baik dengan penduduk kota Shizen.

Mode pertempuran dalam *video game* DNBM ini adalah berjuang untuk menjadi seorang petani yang sukses. Musuh dalam *game* ini bukanlah monster atau yang lainnya, melainkan tantangan kehidupan bertani. Pemain berperan sebagai seorang petani dengan menggunakan senjata berupa cangkul, sabit, dan lain-lain, yang umum dipakai dalam mengolah lahan pertanian.

Selanjutnya pada analisis nilai moral, ditemukan bahwa semua poin hubungan manusia dan subpoinnya tercermin dalam lakuan dan cakapan karakter-

karakter anak-anak, sesuai dengan apa yang dipaparkan oleh Klaus Luhmer. Keempat poin hubungan tersebut adalah hubungan dengan diri sendiri, hubungan dengan orang lain, hubungan dengan alam dan nilai luhur, serta hubungan dengan masyarakat. Masing-masing poin hubungan ini memiliki subpoin masing-masing.

Menurut penulis, *video game* DNBM ini dapat menjadi salah satu alternatif pendidikan moral bagi anak-anak secara menyenangkan, karena disuguhkan secara halus, tidak menggurui, tetapi lugas dan jelas. Selain itu, medianya yang berwujud *video game* pun merupakan media yang umumnya disukai oleh semua tingkatan usia. Dalam masyarakat modern sekarang yang umumnya sudah mulai memudar nilai-nilai moralnya, *video game* yang mengangkat narasi populer dapat dijadikan sebagai sarana pengingat bagi masyarakat untuk berperilaku sesuai tata krama dan etika yang berlaku. Memainkan *video game* ini dan yang sejenis akan lebih baik daripada memainkan *video game* yang tidak mengandung nilai positif dan cenderung membuang-buang waktu.

Selain sebagai media pengajaran nilai moral, *video game* DNBM ini juga mengajarkan konsep dasar pertanian organik, teknik menanam, cuaca dan pengaruhnya terhadap tanaman, serta teknik berternak secara sederhana. Materi edukasi tersebut dijadikan sebagai bagian dari *gameplay*, sehingga pemain tidak merasakan dirinya sedang belajar. Pemain akan merasakan serunya bermain dan tanpa sadar mereka mempelajari banyak hal baru yang bersifat konseptual maupun praktis.

Penulis berharap penelitian ini dapat mengubah pandangan negatif masyarakat terhadap *video game*, karena pada sebagian *video game* terkandung manfaat yang bersifat edukatif dan ramah bagi pemain di seluruh tingkatan usia. Penulis juga berharap para orangtua tidak sepenuhnya melarang anak-anaknya untuk memainkan *video game*, melainkan cukup dengan bersikap selektif terhadap *video game* yang dimainkan.

5.2 Saran

Penelitian dengan objek material berupa *video game* masih sangat jarang dilakukan. Dengan demikian, peluang penelitian sejenis masih sangat terbuka dan bisa dikaji dari perspektif lain, misalnya perspektif budaya. Penulis meyakini bahwa di antara mahasiswa sastra banyak terdapat *gamers*, namun mungkin belum terpikirkan untuk meneliti *game* dari sudut pandang sastra. Hal ini salah satunya disebabkan oleh minimnya literasi yang membahas adaptasi karya sastra dalam wujud *game*; atau sebaliknya; sebagai objek penelitian sastra.

REFERENSI

- Bertens, K. (1993). *Etika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Damono, S. D. (2018). *Alih Wahana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Fatonah, N. (2008). *Nilai-nilai Moral Yang Tercermin dalam Manga Doraemon*. Skripsi. Universitas Indonesia.
- Laurenson, D. T., and Swingewood, A. (1972). *The Sociology of Literature*. New York: Schocken Books Inc.
- Noviana, F. (2018). Adaptasi Cerpen Chuumon no Ooi Ryouryō Ten Karya Miyazawa Kenji Menjadi Anime Karya Shibuichi Setsuko. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.33633/jr.v1i1.2131>
- Noviana, F. (2020a). Moral Values in Hayao Miyazaki's Spirited Away: a Sociology of Literature Approach. *Humanika*, 27(1), 23–32. <https://doi.org/10.14710/humanika.v27i1.30548>
- Noviana, F. (2020b). Semiotic Study of Japanese Views on Sea in Hayao Miyazaki's Ponyo on the Cliff by the Sea. *E3S Web of Conferences*, 202. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202020207038>
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ratna, N. K. (2008). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ruslan, A. (2014). Struktur Narasi Media Game "Warcraft 3: Reign Of Chaos" Studi Pada Media Seni Kontemporer. *Avant Garde: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2), 60–78. Retrieved from <https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/avantgarde/article/view/9>
- Saptanto, D. D. (2013). *Assassin's Creed Brotherhood: Sebuah Perbandingan Game dan Novel*. Tesis. Universitas Diponegoro.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM Unnes.

Sumber internet

- DORAEMON STORY OF SEASONS announced for Nintendo Switch and PC | BANDAI NAMCO Entertainment Europe. (n.d.). Retrieved December 15, 2020, from <https://en.bandainamcoent.eu/doraemon/news/doraemon-story-of-seasons-announced-nintendo-switch-and-pc>

キャラクター | ドラえもん のび太の牧場物語 | バンダイナムコエンターテインメント公式サイト . (n.d.). Retrieved December 16, 2020, from <https://bd.bn-ent.net/character/>

ものがたり | ドラえもん のび太の牧場物語 | バンダイナムコエンターテインメント公式サイト . (n.d.). Retrieved December 15, 2020, from <https://bd.bn-ent.net/story/>

要旨

本論文は、文学の社会学的の研究である『ドラえもん：のび太の牧場物語』というビデオゲームの道徳的価値と題されている。ビデオゲームをデータソースとして使用した文学的な研究がまだ不足しているため、筆者はビデオゲームの研究に興味を持っている。筆者は、2つのステートメントに基づいて、ビデオゲームが文学作品であると考えてる。最初の声明は、人々が一般的に一行の文章の形で文学について話すと考える Sapardi Djoko Damono からののである。したがって、これは、写真や文章の形でのビデオゲームの場合のように、文学を画像と見なすことと同じである。Damono の声明に加えて、筆者はまた、ビデオゲームは新しい文学作品の形式であると述べているディポネゴロ大学からの Deswandito Dwi Saptanto の大学院の論文を見つけた。

本論文の目的は、『ドラえもん：のび太の牧場物語』ビデオゲームの構造とその道徳的価値を説明することである。このビデオゲームは、子供たちの文学作品、すなわちドラエモンの漫画を応用したものであるため、研究データのソースとして選択された。したがって、筆者は、このビデオゲームには道徳的価値も含まれている必要があると想定している。

この研究の分析は2つに分けられた。まず、構造分析としてのビデオゲームの基本要素の分析である。第二に、Klaus Luhmer が小学生レベルの道

徳教育について言われたことに基づく道徳的価値の分析である。したがって、分析された道徳的価値は、まだ小学校にいるキャラクターの行動と話し合いに限定された。

この研究は文研のものであるため、取得された全てのデータは、印刷された本、e-book、ジャーナル記事、インターネット記事などのである。使用された方法は、文学の社会学的である。筆者は、構造分析の基礎として、Wibawanto の『Game Edukasi RPG (Role Playing Game)』の本を使用した。そして、道徳的価値の分析の基礎として、筆者は『Moral Values in Hayao Miyazaki' s Spirited Away』という Noviana のジャーナル記事に載せてある Luhmer の日本の小学生レベルの道徳教育である。分析結果を以下に簡単に示す。

構造分析の部分では、このゲームを構成する 5 つの基本要素を見つけた。これらの要素は、ストーリー、キャラクターとその進行状況、マップ、クエスト、プレイ不可能なキャラクター (NPC) 、及び戦闘システムである。道徳的価値の分析では、標準的な日本の道徳的価値としての関係の全てのポイントも見つけた。それは、自分との関係、他人との関係、自然と高貴な価値観との関係、及び社会との関係である。この道徳的価値分析は、主人公ののび太と、ドラエモン、ジャイアント、スネオ、シズカ、ハーモンという追加のキャラクターの行動と話し合いに基づいていた。

筆者は、『ドラえもん：のび太の牧場物語』ビデオゲームは、最真にではなく、率直かつ明確に微妙に提示されるため、子供のための道徳教育の

楽しい代替手段になる可能性があると思う。さらに、ビデオゲームの形式のメディアは、全ての年齢層に一般的に好まれるメディアだと筆者も思う。一部のビデオゲームにはすべての年齢のプレーヤーにとって教育的で友好的な利点が含まれているため、筆者はこの研究がビデオゲームに対する社会の否定的な見方を変えることができることを望んでいる。筆者はまた、親が子供たちがビデオゲームをプレイすることを完全に禁止するのではなく、彼らがプレイするビデオゲームについて選択的になることも望んでいる。

LAMPIRAN

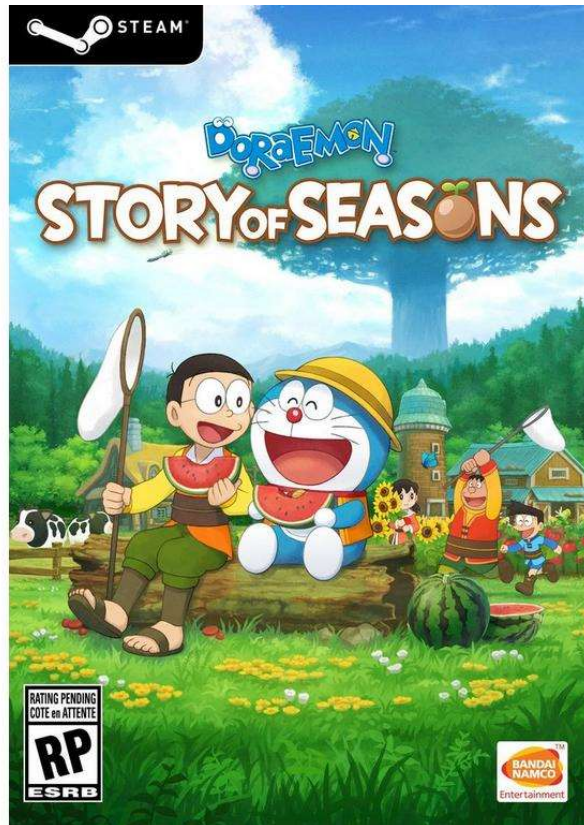
Lampiran 1. Kemasan *video game* DNBM dalam *platform* Nintendo Switch



Lampiran 2. Kemasan *video game* DNBM dalam *platform* Playstation 4



Lampiran 3. Tampilan *video game* DNBM versi bahasa Inggris yang dipasarkan di *marketplace* Steam



BIODATA



Nama : Naufalqilla Rizkia Wijaya

NIM : 13050116140026

Tempat, tanggal lahir : Semarang, 17 Septembert 1998

Alamat : Jl. Kaba Raya no.35, Kel. Tandang, Kec. Tembalang,
Semarang

Nomor HP : 081325108536

E-mail : naufalqillar@student.undip.ac.id

Riwayat Pendidikan

2003-2009 : SDI Al-Azhar 25 Kalibanteng Semarang

2009-2012 : SMP Maria Mediatrix Semarang

2013-2015 : SMA Sedes Sapientiae Semarang

2016-2020 : Universitas Diponegoro Semarang

Pengalaman Organisasi

2017-2018 Staff Muda bidang media komunikasi Badan Eksekutif
Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya (2018)

2018 Sie perlengkapan Exporia 2018

Penghargaan

1. Menjadi penerima beasiswa Peningkatan Prestasi Akademik tahun 2017-2018
2. Menjadi penerima beasiswa Peningkatan Prestasi Akademik tahun 2018-2019
3. Menjadi penerima beasiswa Peningkatan Prestasi Akademik tahun 2019-2020